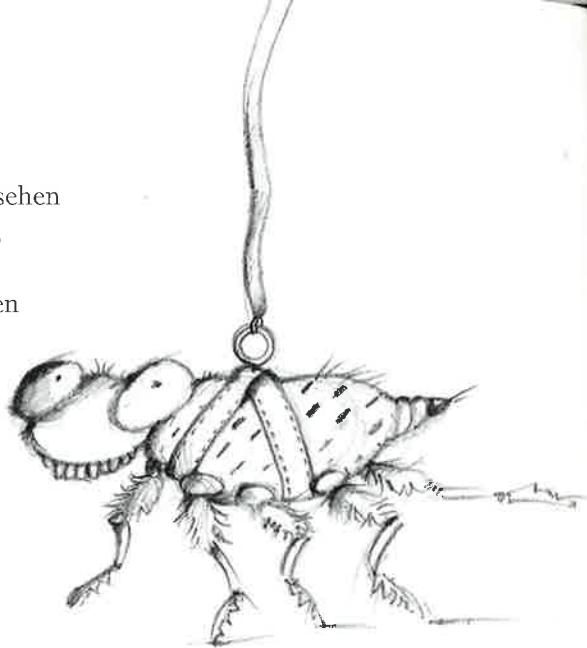


Während Erwachsene in Kategorien wie »Feuerstelle«, »Fußballfeld«, »Baumhaus« denken, sehen Kinderaugen anderes und vieles anders. Sie sehen verkohlte Aststücke, mit denen man zeichnen oder sich schminken kann, feuchtes Laub, mit dem sich die Glut ersticken und wunderbar Rauch machen lässt, Käfer, die man dressieren und Samen, die man fliegen lassen kann ... Sicher ist, dass sie nicht nur die für sie reservierte Fläche sehen, sondern den ganzen Lebensraum für ihre Spiele nutzen möchten.



Das Spiel mit Zwischenräumen

Ist eine Hecke nur Spielplatzumrandung oder Spielort? Böschungen, Zäune, Treppen, Wegstücke, Eingangstore, Fahrradständer, Apfelbäume, Denkmäler, Absperrungen, Abfallcontainer, Grüngutmulden, Vordächer, Kunstobjekte, Bushäuschen können neben ihrer eigentlichen Funktion alle auch echte Bereicherungen für Spielräume sein. Holen Sie sich eine gängige Schulanlage mit ihren Wegen, Treppen, Hartbelags- und Sportflächen, Sandanlagen, Wiesen und Gebäuden vor Ihr inneres Auge und überlegen Sie, welche Zwischenräume sie aufweisen. Diese für das Spiel zu kultivieren lohnt sich.

Sehen wir Spielplätze nicht nur als Orte von 50 bis 250 Quadratmetern Fläche, bestückt mit Geräten, Ruhebank und Sandkiste, sondern als Lebensraum für Kinder, dann erhalten all diese Zwischenräume neben ihrem ursprünglichen Zweck eine zusätzliche Bedeutung als Bereicherung des Kinderspiels. Wird dies früh in den Gestaltungsprozess einbezogen, wandeln sich Tore zu spannenden Portalen, werden Treppen zu Kletterpfaden, Wege zu Rallye-Strecken oder Pirschpisten. Das Dach des Fahrradständers wird zur Präsentierbühne, der Unterstand zur Plaudernische, das Bushäuschen zum Spielort. Hecken werden dann breiter konzipiert, bieten Verstecke, lassen



schmackhafte Beeren und Nüsse reifen. Auch die Topografie erhält ein anderes Gewicht: Böschungen bilden Nischen, bergen Höhlen, sind von Aussichtspunkten gekrönt; in die Täler gehören selbstverständlich Sandanlagen; Steilwände werden zu Kletterstrecken.

Beiträge – auch temporäre – von Kindern, Kulturschaffenden, Beschäftigungsprojekten sprühen meist vor Fantasie und Lebenslust; Zwischenräume werden so aufgewertet, ihre Qualitäten sichtbar gemacht.

Beispiele:

- Kinderzeichnungen auf durchsichtigen Plastikplanen hängen in langer Reihe vor einem Wasserfall. Fabelwesen aus Stecken, Schnur und allerlei Fundsachen verbergen sich im Gebüsch. Eine Mosaikschlange windet sich über die Treppe ...
- Zur mobilen Aufwertung von Spielräumen haben Pfadfinder in Nordrhein-Westfalen den Denkposten entwickelt. Ein massives Brett – ein Hinweisschild aus der Welt der Kinder – mit ihren wichtigen Anliegen: Hier könnte ein Fußballplatz sein. – Lasst unsere Hütten stehen! – Warum kacken hier immer Hunde? – Wir wünschen uns hier eine Schaukel. – Vorsicht: Schleichweg! – Bitte nicht öffnen wegen Graf Dracula.

